

## PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF BOPINCU DALAM MENSTIMULASI PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI

Nureka Syafitri Ramadhanti  
Universitas Sriwijaya  
[nurekasyafitri08@gmail.com](mailto:nurekasyafitri08@gmail.com)

### Abstrak

Membuat pembelajaran yang menarik bagi anak usia dini di TK dapat dilakukan dengan menggunakan Alat Permainan Edukasi (APE), salah satunya yaitu Boneka Pintar dan Lucu (Bopincu). Oleh karena itu, alasan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui pemanfaatan APE Bopincu dalam perkembangan kognitif anak. Penelitian ini menggunakan metodologi deskriptif kualitatif. Tempat penelitian ini di TK Aisyiyah 4 Palembang. Subjek penelitian ini adalah anak-anak di TK Aisyiyah 4 Palembang yang berjumlah 10 anak, terdiri dari 6 putra dan 4 putri. Prosedur pemilahan data menggabungkan observasi dan unjuk kerja. Data yang dikumpulkan diolah menggunakan metode kualitatif. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan APE Bopincu berpengaruh positif dalam perkembangan kognitif anak di TK Aisyiyah 4 Palembang. Selama pra-siklus, tidak ada anak-anak yang mengenal bentuk dan warna berkembang dengan baik, dalam siklus I sudah ada yang berkembang sangat baik (BSB). Pada siklus II, kemampuan anak-anak mulai berkembang sangat baik (BSB) menjadi 8 anak. Disimpulkan bahwa upaya untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak-anak dengan memanfaatkan APE Bopincu dengan mengajukan pertanyaan dan menunjukkan bentuk dan warna dalam Bopincu dengan mengacak bentuk yang diberikan, kemudian, anak itu memilih bentuk yang sesuai sesuai dengan media Bopincu yang ditunjuk oleh guru. Disarankan kepada pendidik untuk dapat menggunakan APE Bopincu dalam pembelajaran di TK agar minat belajar anak lebih meningkat berhasil dengan baik.

**Kata kunci:** *Alat Permainan Edukatif, Kognitif, Bopincu, Anak Usia Dini*

## THE USE OF BOPINCUCU AS EDUCATIONAL GAME FOR STIMULATING COGNITIVE DEVELOPMENT IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION

### Abstract

*Creating interesting learning for early childhood in kindergarten can be through the use of Educational Game Tools (APE), one of which is the Smart and Cute Doll (Bopincucu). Therefore, the purpose of this study was to determine the use of APE Bopincucu in developing children's cognitive abilities. This research use descriptive qualitative approach. The research was conducted at TK Aisyiyah 4 Palembang. The subjects of this study were 10 children in Aisyiyah 4 Palembang Kindergarten, consisting of 6 boys and 4 girls. Data collection techniques include observation and performance. The data collected were analyzed using qualitative descriptive techniques. This research was conducted in 2 cycles. The results showed that the use of APE Bopincucu had a positive effect on improving children's cognitive abilities at Aisyiyah 4 Palembang Kindergarten. At the time of the pre-cycle, there were no children with the ability to recognize shapes and colors that developed well, in the first cycle, a very well-developed child (BSB) was found. However, in the second cycle, the children's abilities began to develop very well (BSB) to 8 children. It was concluded that efforts to improve children's numeracy skills using APE Bopincucu by the teacher asking questions and showing the shapes and colors that exist in Bopincucu by randomizing the shapes provided, then the child chooses the appropriate shape according to the Bopincucu media appointed by the teacher. It is recommended to educators to be able to use APE Bopincucu in learning in kindergarten so that children's interest in learning is increased and works well.*

**Keywords:** *Educational Game, Cognitive, Bopincucu, Early Childhood*

## PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan yang didapat pada usia dini sangat mempengaruhi kemajuan anak di kemudian hari. Pendidikan anak usia dini harus memiliki pilihan untuk menawarkan pelayanan yang berkualitas sesuai dengan kebutuhan perkembangan dan kemajuan anak-anak. Dengan program pengajaran yang sistematis dan terencana, diyakini anak-anak akan benar-benar mengembangkan potensi mereka secara ideal. Salah satu sudut pandang penting yang harus diciptakan adalah bagian dari peningkatan kognitif sehingga perilaku dan kemampuan dasar dibentuk oleh fase progresif untuk memiliki persiapan memasuki sekolah lebih lanjut.

Salah satu upaya pemerintah untuk lebih mengembangkan pengajaran adalah dengan menerapkan pendidikan anak usia dini, sehingga ketika anak-anak Indonesia melanjutkan sekolah ke tingkat yang lebih tinggi, mereka akan memiliki bekal persiapan. Namun untuk membantu kebutuhan anak-anak mendapatkan materi yang lebih mudah dan cepat didapat, tentunya lembaga harus menyiapkan APE yang tepat dan sesuai untuk pembelajaran pada anak-anak. Karena APE yang tepat akan sangat membantu lembaga dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan bersama.

Alat permainan edukatif (APE) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau APE untuk dimainkan oleh anak-anak yang mengandung nilai edukatif (*instructive worth*) dan dapat menumbuhkan kemampuan terpendam anak, dan selanjutnya alat permainan edukatif merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pembelajaran anak di TK. Ketersediaan alat permainan sangat mendukung pelaksanaan pembelajaran anak-anak dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Sehingga anak-anak dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya secara optimal.

Tidak jauh berbeda dengan definisi atau pengertian alat permainan edukatif di atas, APE juga merupakan alat permainan edukatif sebagai sarana yang dapat digunakan untuk bermain atau peralatan yang mengandung nilai edukatif dan dapat mengembangkan kemampuan setiap anak. APE Bopincu tidak bisa dipisahkan dari pengertian media pembelajaran. APE sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan oleh individu untuk menyalurkan pesan atau informasi. APE adalah berbagai jenis bagian dalam lingkungan anak saat ini yang dapat meningkatkan pembelajaran, semua perangkat nyata yang dapat memperkenalkan pesan dan merangsang anak-anak untuk belajar, misalnya boneka.

Bopincu adalah Alat Permainan Edukasi (APE) berupa boneka yang direncanakan dan dibuat untuk tujuan edukatif, khususnya bagi anak usia dini. Diproduksi menggunakan bahan-bahan sederhana dan dapat dicari di sekitar kita. Dapat dibuat oleh anak-anak dengan bantuan pendidik/wali dan digunakan untuk mengembangkan 6 bidang pengembangan di PAUD. (Nilai-nilai agama dan moral, fisik motorik, bahasa, kognitif, seni, dan sosial emosional).

Melalui bermain, anak-anak belajar banyak hal, mereka mendapatkan pengalaman-pengalaman yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan kemampuan motorik, kognitif, emosional, kognitif dan sosial anak. Mengingat pentingnya bermain bagi anak, alat permainan edukatif (APE) merupakan media pembelajaran yang tepat untuk anak. APE adalah segala yang dapat digunakan sebagai sarana atau perangkat untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan (*edukatif*) dan dapat menumbuhkan kemampuan anak.

APE Bopincu dimanfaatkan untuk lebih mengembangkan perkembangan kognitif anak, jika APE tidak dimanfaatkan oleh pendidik maka pada saat itu pembelajaran tidak sesuai dengan apa yang dikatakan gurur, APE harus

dimanfaatkan pada saat pembelajaran berlangsung, bahwa APE memang penting untuk dimanfaatkan. Pendidikan merupakan suatu proses kemajuan yang terjadi terus menerus kearah kemajuan yang lebih baik. Pencapaian pendidikan tidak dapat dipisahkan berdasarkan apa yang diatur, oleh karena itu pendidikan pada dasarnya terletak pada anak, dimana anak menjadi subjek dari kegiatan pembelajaran di sekolah. APE memiliki peran penting dalam sistem pembelajaran.

Dengan pemanfaatan APE dipercaya dapat mendorong proses pembelajaran yang lebih bermanfaat dan kondusif, sehingga ada masukan pada sistem pembelajaran, dan mencapai hasil yang ideal sesuai denganyang diharapkan. APE harus bekerja sebagai media edukatif yang dapat menaklukkan mentalitas anak muda yang menyendiri. Dengan demikian, APE yang digunakan harus mampu: (a) menimbulkan gairah belajar pada anak, (b) memberikan kemungkinan dan peluang pada anak untuk berinteraksi secara langsung dengan lingkungan dan realitas, (c) memberikan kemungkinan dan peluang untuk belajar mandiri menurut minat dan kemampuannya. (Sadiman, dkk, 2006:16).

Penggunaan APE Bopincu diharapkan dapat membantu perkembangan bagian-bagian perkembangan pada anak, sehingga pembelajaran dapat terjadi pada anak dalam siklus formatif yang normal.

APE dapat dimanfaatkan untuk memberikan materi pembelajaran kepada anak-anak, dengan tujuan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian anak serta membuat anak menjadi aktif untuk mendapatkan materi yang diperkenalkan oleh guru, untuk lebih mengembangkan kognitifitas anak.

### **Alat Permainan Edukatif**

Permainan edukatif adalah jenis permainan yang dapat menumbuhkan kemampuan, minat, perasaan dan pikiran. Melalui latihan bermain bersama, anak akan mengembangkan tubuh, otot, dan

koordinasi perkembangan, korespondensi, fokus, dan imajinasinya (Mulyati, 2005). Demikian juga, permainan ini juga memberikan peningkatan atau reaksi positif terhadap perasaan para pemainnya. Indra Kemampuan yang dimaksud meliputi pendengaran, penglihatan, suara (berbicara, komunikasi), menulis, pengaruh berpikir, keseimbangan intelektual, motorik (keseimbangan gerakan, ketekunan, kekuatan, kemampuan, dan kemahiran), afeksi, serta kekayaan sosial dan spiritual (budi pekerti luhur, cinta, kasih sayang, etika, kejujuran, tata krama dan sopan santun) (Mujib et al., 2013:29).

Bermain adalah tindakan yang menyenangkan. Untuk bermain, anak-anak membutuhkan peralatan bermain. Ketika anak-anak bermain, akan ada berbagai penyelidikan, pengungkapan, manifestasi, peningkatan daya nalar, peningkatan bahasa, peningkatan motorik kasar, kecenderungan berbagi, bermain bersama, pikiran kreatif dan kreativitas (Sumiyati, 2011: 93).

Semua alat atau barang yang digunakan anak untuk bermain untuk memuaskan indera bermainnya disebut alat permainan, sedangkan alat permainan atau barang yang secara eksplisit dimaksudkan untuk memenuhi kepentingan tujuan instruktif disebut alat permainan edukatif (Tedjasaputra, 2001). Alat Permainan Edukasi yang digunakan untuk anak usia dini di TK adalah alat permainan yang secara eksplisit dibuat untuk lebih mengembangkan aspek dari kemajuan anak.

Perangkat permainan edukatif merupakan media dari sebuah sistem yang pada hakikatnya merupakan interaksi yang terarah dan sinergis dengan berbagai bagian seperti bahan yang digunakan, teknik pedantic (metodologi pembelajaran agar anak merasa terlibat saat pembelajaran diadakan), dan mengelompokkan anak.

## **BOPINCU**

Bopincu adalah Alat Permainan Edukasi (APE) sebagai boneka yang direncanakan dan dibuat untuk tujuan edukatif, khususnya bagi anak usia dini. Diproduksi menggunakan bahan-bahan yang mudah dan dapat diakses secara efektif di sekitar kita. Dapat dibuat oleh anak-anak dengan bantuan pendidik/wali dan digunakan untuk mengembangkan 6 ruang peningkatan di PAUD. (Nilai-nilai agama dan moral, fisik motorik, bahasa, kognitif, seni, dan sosial emosional). Bopincu ada empat macam yaitu bopincu lingkaran, segiempat, segitiga, dan oval.

Bahan dan alat yang digunakan untuk membuat bopincu adalah kertas, gunting, double tape, lem, spidol, penggaris, dan tutup botol. Cara membuat APE bopincu yaitu pertama, buat pola (misalnya lingkaran) sebanyak 4 buah untuk badan, kepala, kaki. Gunting sesuai contoh pada papan triplek. Kemudian, Rekatkan Flanel atau Cat menggunakan Cat Kayu. Tempelkan keempat lingkaran tersebut menjadi bentuk boneka lingkaran. Beri mata, telinga, dan mulut dengan pola, Rekatkan boneka yang sudah jadi ke tutup botol dengan double tape, dan potong kedua sisi tubuh boneka sehingga membentuk bentuk tangan. Cara penggunaan Media Bopincu antara lain mengelompokkan sesuai bentuk, menyusun ukuran dan mengurutkan sesuai warna.

Kegunaan APE Bopincu yaitu dapat digunakan untuk mengembangkan 6 bidang pengembangan, yaitu: 1. Nilai Agama dan Moral Berdoa sebelum mengerjakan kegiatan (KD: 3.1, 4.1), Fisik Motorik Berlari kecil mengambil BOPINCU (KD: 3.3, 4.3. 3. Kognitif (KD:3.6, 4.6. mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, Mengenal pola, Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran ) 4. Bahasa (KD: 3.11, 4.11.

### **Perkembangan Kognitif**

Bagi anak usia dini (usia taman kanak-kanak) pemanfaatan APE untuk

bekerja secara kognitif disesuaikan dengan usia, karena seandainya penggunaan APE sulit, jangan dilibatkan untuk pembelajaran, karena belum sewajarnya untuk diperkenalkan. Sesuai Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 menyatakan bahwa pencapaian kemajuan kognitif anak usia 5-6 tahun harus sudah mampu mengenal perbedaan berdasarkan ukuran, lebih dari, kurang dari dan paling/ter, mengenal lambang bilangan untuk menghitung, mengenal berbagai macam warna.

Kognitif adalah tindakan atau siklus mendapatkan informasi, termasuk perhatian, sentimen, atau upaya untuk menyelidiki sesuatu melalui wawasan sendiri. Proses pengenalan, dan penafsiran lingkungan oleh seseorang, hasil perolehan pengetahuan. Kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah. Perkembangan kognitif ini sendiri mempermudah anak dalam menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga anak dapat memahami sesuatu sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. Perubahan perilaku akibat belajar merupakan hasil dari perkembangan kognitif anak yaitu kemampuan anak untuk berpikir tentang lingkungan disekitarnya.

Kognitif adalah salah satu ruang dalam taksonomi pendidikan. Dalam kehidupan sehari-hari kognitif yang bercirikan keilmuan mungkin terdiri dari tahapan-tahapan yang menyertainya: pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehention*), penerapan (*aplication*), analisa (*analysis*), sintesa (*sinthesis*), evaluasi (*evaluation*). Kognitif berarti persoalan yang menyangkut kemampuan untuk mengembangkan kemampuan rasional (akal). Hipotesis kognitif lebih menekankan pada bagaimana siklus atau upaya untuk memajukan aspek yang digerakkan oleh orang lain. Dengan demikian, kognitif tidak sama dengan hipotesis behavioristik, yang lebih

menekankan pada aspek kemampuan perilaku yang diwujudkan dengan cara kemampuan merespon terhadap stimulus yang datang kepada dirinya.

Pengertian kognitif anak usia dini biasa disebut dengan intelek. intelek berasal dari bahasa Inggris " *Intellect* " yang dicirikan sebagai proses berpikir "proses kognitif", kapasitas untuk mengasosiasikan kemampuan untuk memberikan penilaian dan kemampuan untuk berpikir tentang kemampuan mental atau intelegensi. Dalam kehidupan sehari-hari biasa kita sering mendengar kata kognitif. Dari aspek tenaga pendidik misalnya, Seorang guru diharuskan memiliki kompetensi di bidang kognitif. Ini menyiratkan bahwa seorang pendidik harus memiliki kemampuan intelektual, seperti penguasaan materi pembelajaran, informasi tentang cara terbaik untuk mengajar, informasi tentang metode yang paling mahir untuk mensurvei anak-anak, dll. Piaget berpendapat bahwa orang melalui empat fase peningkatan intelektual sepanjang kehidupan sehari-hari. Setiap tahap berkaitan dengan usia dan terdiri dari perspektif tertentu / beragam. Empat fase kemajuan intelektual/kognitif adalah: tahap sensorimotor, tahap praoperasional, tahap operasional konkret, dan tahap operasional formal. Pada bagian ini, fase-fase peningkatan intelektual digambarkan secara eksplisit untuk satu, yaitu tahap intuitif saja.

Tahap intuitif terjadi pada anak yang dimulai pada usia 4-6 tahun, istilah intuitif digunakan untuk menunjukkan subtahap kedua dari kepercayaan praoperasional yang terjadi pada anak pada periode 4 sampai 6 tahun. Pada tahap ini, meskipun latihan psikologis tertentu (seperti metode pengumpulan, memperkirakan atau menghubungkan objek) terjadi, anak-anak belum sepenuhnya memperhatikan aturan yang mendasari pengembangan latihan ini. Meskipun anak dapat menangani masalah yang terkait dengan gerakan ini, anak tidak dapat menjelaskan tujuan spesifik untuk menangani masalah dalam beberapa cara.

Jadi, terlepas dari kenyataan bahwa gambar anak-anak semakin membingungkan, proses berpikir dan berpikir mereka sebenarnya memiliki batas tertentu. Sebagian dari keterbatasan ini tercermin dalam kegagalan anak-anak praoperasional untuk mengelompokkan barang-barang yang ditunjukkan oleh dimensi tertentu, misalnya, mengumpulkan tongkat dari yang terpendek hingga yang terpanjang. keterbatasan juga ditemukan dalam menghubungkan bagian dari keseluruhan.

## **METODE PENELITIAN**

### **Setting Penelitian**

Dimana penelitian ini dilakukan di TK Aisyiyah 4 Palembang, penjelajahan ini diselesaikan pada semester genap kelompok B. Waktu penelitian dilakukan pada semester II (genap), tahun ajaran 2020, tepatnya Februari 2020 hingga Maret 2020.

### **Subjek Penelitian**

Yang menjadi subjek penelitian adalah anak TK Aisyiyah 4 Palembang, dengan jumlah anak 10 orang anak, 4 perempuan dan 6 laki-laki.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bagaimana Upaya Guru dalam Meningkatkan Kognitif melalui APE Bopincu di TK Aisyiyah 4 Palembang. Perkembangan kemampuan kognitif tersebut sangat jelas terlihat dari prasiklus, siklus I, hingga pada siklus II.

Menunjukkan adanya peningkatan kognitifitas anak dengan memanfaatkan APE. Pada pra siklus, kemajuan kognitif anak-anak mulai tercipta, ada 6 anak. Kemudian, pada saat itu, diberikan tindakan siklus I anak-anak yang berjumlah 6 menjadi 2 anak. Kemudian, pada saat itu, setelah diberikan kegiatan demi kegiatan, pada siklus II anak yang perkembangan kognitifnya mulai terbentuk menjadi 1 anak. Pada prasiklus anak yang

perkembangan kognitifnya terbentuk secara nyata ada 2 anak, kemudian pada siklus utama ada 6 anak, dan pada siklus kedua juga 6 anak. Peningkatan kognitif sangat baik pada pra siklus dan siklus I belum tumbuh pada siklus II ada 3 anak. Hal ini menunjukkan bahwa hasil akhir dari sistem pembelajaran dari upaya guru dalam mengembangkan kognitif anak lebih lanjut telah membuahkan hasil pada siklus II.

Selanjutnya mengembangkan reaksi anak dengan memanfaatkan kartu bergambar APE. Pada pra siklus, kemajuan kognitif anak-anak mulai berkembang, ada 6 anak. Kemudian, pada saat itu diberikan kegiatan dalam pola utama anak-anak yang berjumlah 6 sampai 3 anak. Kemudian, pada saat itu, setelah diberikan kegiatan, lebih tepatnya kegiatan sistem pembelajaran, pada siklus II anak yang perkembangan kognitifnya mulai terbentuk menjadi 1 anak. Pada pra siklus anak yang respon sesuai harapan terdapat 2 anak, kemudian pada siklus I ada 6 anak, dan pada siklus II juga ada 6 anak. Respon sangat baik di pra siklus dan siklus I belum tumbuh tetapi pada siklus II menjadi 3 anak. Hal ini menunjukkan bahwa produk akhir dari sistem pembelajaran, upaya instruktur dalam mengembangkan respon anak lebih lanjut, telah membuahkan hasil pada siklus II.

Peningkatan aktivitas anak dengan memanfaatkan APE Bopincu. Pada pra siklus peningkatan kecerdasan anak mulai terlihat, ada 6 anak. Kemudian, pada saat itu, diberikan tindakan dalam siklus I anak-anak yang jumlahnya 6 menjadi 2 anak. Kemudian, pada saat itu, setelah diberikan tindakan, khususnya pembelajaran berkelanjutan, khususnya membuat bentuk bopincu dan menyesuaikan warna, maka pada siklus II anak yang perkembangan kognitif mulai berkembang menjadi 1 anak. Pada prasiklus anak yang aktivitas berkembang sesuai harapan terdapat 2 anak, kemudian di siklus I terdapat 6 anak, dan siklus II sudah meningkat 7 anak. Aktivitas sangat

baik di prasiklus dan siklus I belum berkembang tetapi disiklus II menjadi 1 anak. Hal ini menunjukkan bahwa hasil akhir proses pembelajaran upaya guru dalam meningkatkan aktivitas anak telah berhasil pada siklus II. Bahwa hasil akhir perkembangan kognitif, respon dan aktivitas anak telah berhasil karena berdasarkan indikator keberhasilan yang menyatakan bahwa kriteria hasil akhir di anggap berhasil jika anak mendapat bintang 3 dan bintang 4.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Peningkatan perkembangan kognitif anak meningkat karena guru menggunakan APE Bopincu dengan baik, dan kemampuan anak untuk memahami bentuk dan warna dilakukan menggunakan APE Bopincu, kemudian guru mengajukan pertanyaan dengan menunjukkan bentuk, yaitu bentuk yang diacak oleh guru. Kemudian, pada saat itu, anak menyebutkan bentuk atau gambar yang tertera pada APE Bopincu.

Anak-anak dapat merespon dengan baik, karena pendidik menggunakan APE Bopinur dengan menarik, dan anak-anak peduli dengan apa yang disediakan guru untuk anak-anak bermain sambil belajar.

Aktivitas anak telah berhasil dilakukan, karena gurunya telah memberikan APE Bopincu kepada anak dengan baik, dan bisa digunakan oleh anak, maka oleh karena itu aktivitas anak telah meningkat.

### **Saran**

Kepada guru, harus mendorong bagian dari kemajuan intelektual menggunakan APE Bopinccu, untuk mempersiapkan dan mengembangkan lebih lanjut kemampuan kognitif anak-anak, dengan tujuan agar anak-anak terangsang, ceria dan merasa tidak terbebani dalam belajar.

Lembaga TK, dengan memberikan ruang untuk latihan yang dilakukan oleh

anak-anak, sehingga pembelajaran dapat diaktifkan dengan lebih ideal sehingga efektif.

Hasil penelitian ini diharapkan kepada guru ataupun pihak lain mencari solusi agar anak lebih aktif dalam pembelajaran, sehingga latihan yang dilakukan oleh anak-anak akan meningkatkan mereka.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Asra, Sumiati. 2016. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Sadiman, Arief S, dkk. 2006. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo. Persada.
- Mujib, Abdul dan Jusuf Mudzakir. 2008. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kencana.
- Mulyati. 2005. *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Saputra, Mayke S. Tedja. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Sujiono dkk, 2008. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sujiono, Yuliani Nuraini. 2012. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasaan Jamak*, Jakarta Barat: PT. Indeks, 2012.
- Suyadi. 2009. *Permainan edukatif yang mencerdaskan*. Jogjakarta: Powerbook, 2009.
- Syamsuardi. 2012. *Penggunaan Alat Permainan Edukatif di TK PAUD*. Jurnal Publikasi Pendidikan, 2012.
- Tedja Saputra, Mayke S. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PT Grasindo.